

Revista semanal

# OK CONSOLAS

Nº1 1992  
100 ptas.

¡TODAS LAS SEMANAS  
ENCUENTRATE  
CON TUS HEROES!

APUNTATE A LA  
MARCHA VERDE

Turtles IV:  
Turtles in Time

y además:

KID  
CHAMELEON

BATMAN

INDIANA  
JONES AND  
THE LAST  
CRUSADE

R-TYPE

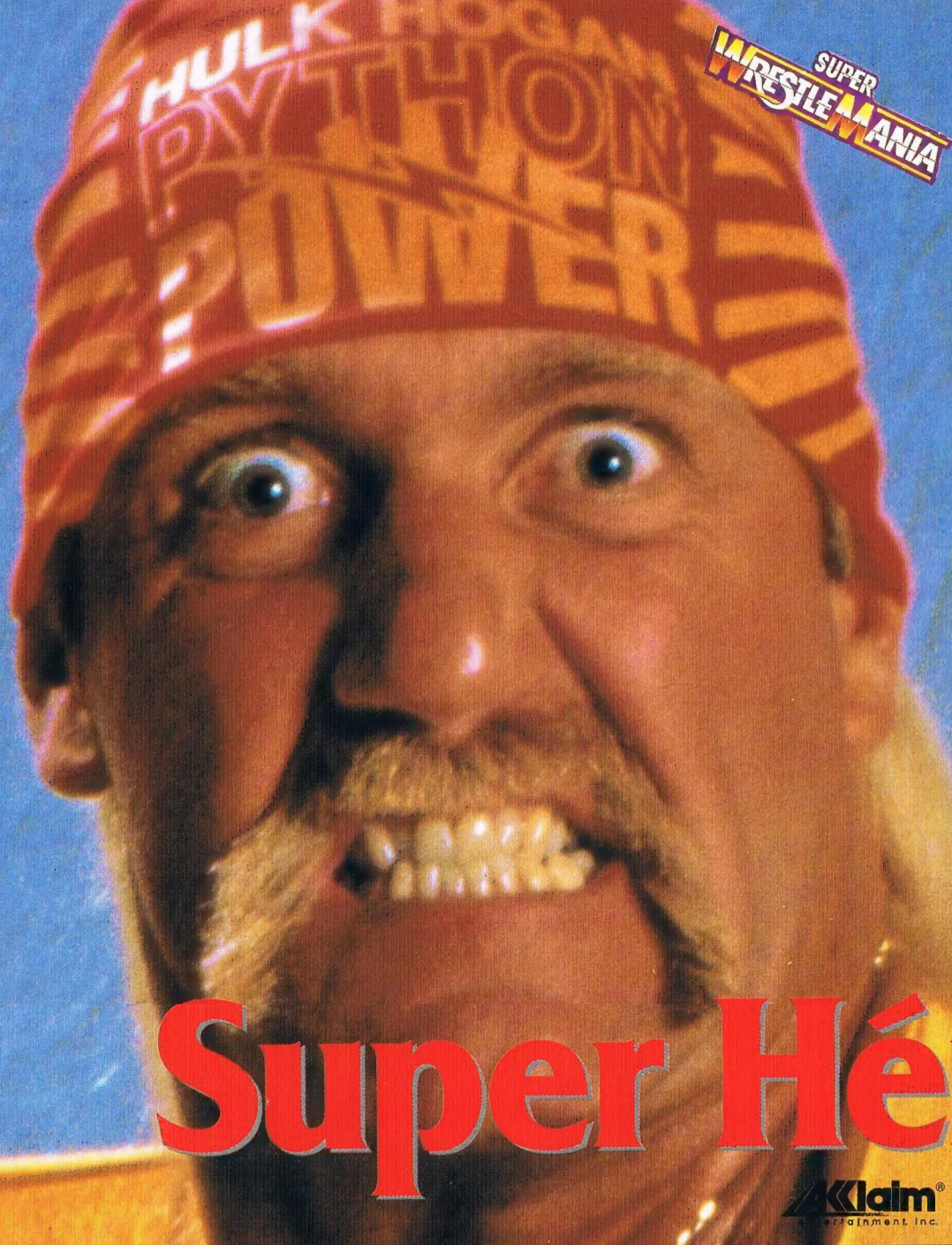
SONIC 2:  
EL RETORNO DE  
UN IDOLO

¡¡POR SOLO  
100 PTAS!!

np EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.







# Super Héroes e

Klaim®  
Entertainment Inc.



¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?

Ahora lo tienes fácil.

SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.

¿Llegarás hasta el final? No les falles. La emoción está servida.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**SUPER 16 BITS** 



THE  
SIMPSONS

TEENAGE MUTANT HERO  
TURTLES IV

# n Super 16 Bits

**AKlaim**  
entertainment inc.

**KONAMI**



**ERBE**

**ERBE SOFTWARE S.A.**  
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid  
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



# SUMARIO

## secciones

Año 1 Número 1

# OK CONSOLAS

**OK NEWS** 6

**OK PASARELA**

Kid 8

Turtles IV in time 12

Desert Strike  
14

Blades of steel 16

Jordan vs. Bird 17

Sonic 18

Indiana Jones 20

Batman 21

Devilish 22

Olympic gold 23

Super spike V Ball 28

Super tennis 30

Crackout 32

Burning fight 34

**OK TRICKS & TRACKS**

Prince of Persia 24

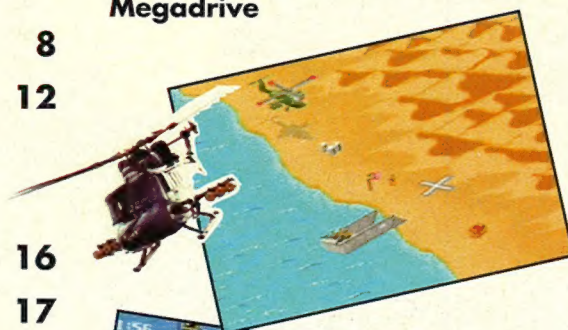
La Familia Addams 24

Viking Child 25

Desert Strike 25

Super Soccer 26

**DESERT STRIKE**  
Todo el fragor de la batalla en tu Megadrive **Pág. 14**



**KID CHAMELEON**  
Vive increíbles aventuras con el chico de las 1000 caras. **Pág. 8**



**TURTLES IN TIME**  
**Pág. 12** Vuelven tus héroes favoritos.



**SONIC**  
Juega con la mascota de Sega. **Pág. 18**

**A** partir de este momento iniciamos juntos un largo y divertido camino. Será excitante el compartir todas las semanas los juegos de consolas más alucinantes, saber cuáles serán las novedades o cómo mejorar tu juego y poder pasar de nivel... ¡porque ya está bien, no es cuestión que siempre nos maten! Si quieres saber los juegos que vendrán, los encontrarás en OK NEWS. Un análisis claro sobre los juegos del momento, para ayudarte a decidir y comprar sobre seguro, te espera en OK PASARELA. Y si estás ya quemado y quieres saber el truco que estás necesitando para poder pasar de nivel e impresionar a tus amigos con tu habilidad, te lo contamos en OK TRICKS & TRACKS. Por tanto, para adelantarte cosas o resolver problemas, todas las semanas... ¡Sí, todas las semanas, nos tendrás en tu kiosco! OK CONSOLAS será tu cita semanal con tus mejores juegos de Megadrive, Nes, Super Nintendo, Game Gear, Game Boy, Master System, Neo Geo, y Lynx. ¡Lo vamos a pasar en grande juntos! ¡Apúntate a la marcha con OK CONSOLAS!

OK CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

**¡ATENCIÓN!**

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

**OK CONSOLAS**  
Pza. Ecuador, 2  
1ºB  
28016 MADRID.

Administrador General: J. Ignacio Pérez Moreno  
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández  
Director: Saúl Bracerías  
Redactor Jefe: José Emilio Barbero  
Redactor: Félix Físico Vara  
Colaboradores: Patricia Alvaro, Jorge Gamio, Eduardo Giachino, Lucas «Typewriter», José Villaba Medina, Enrique Rex.  
Diseño y Maquetación: Ricardo Granado  
Fotografía: Jorge Gamio  
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdena.  
Asesores de Marketing: RMG y Asociados.  
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador, 2, 1ºB  
28016-Madrid Telf: (91) 457 53 02/5203/5608 Fax: 4579312

Suscripciones: Carmen Martín Telf: (91) 457 53 02 / 5203 / 5608  
Fax: 457 93 12  
Fotomecánica: Clickart C/ Bravo Murillo, 377 Madrid  
Imprime: Color Press, S.A. C/ Miguel Yuste, 33  
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain IX, 92  
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei- Barcelona  
Telf: (93) 680 03 60.  
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.  
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, Argentina  
Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.



# TAZ-MANIA



## ENDIABLADAMENTE DIVERTIDO



El demonio de TAZ-MANIA es peludo y está hambriento... en busca del huevo gigante para darse un gran banquete. Sus ganas de comer son más fuertes que él. ¡Aquí vale todo!. A la velocidad de un tornado come todo aquello que encuentra, incluso algunas bombas. Apúntate a esta extraña comilona, sigue los pasos de un héroe maravillosamente feroz y consigue el huevo prehistórico. ¡La mesa está puesta!.

Vive una Aventura

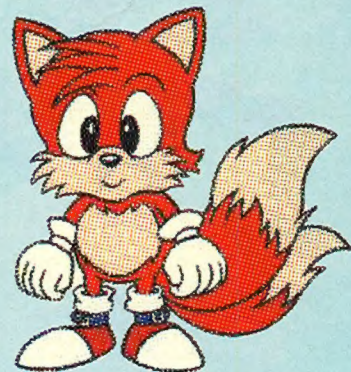
SEGA



# SONIC 2

## EL ERIZO RIZA EL RIZO

¿Es un pájaro?, ¿es un avión?, ¿es Superman?... no, es Sonic, que vuelve de nuevo a las andadas con un juego que viene dispuesto a mejorar lo que parecía inmejorable.

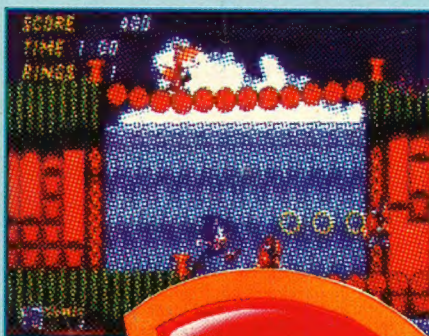


# SONIC

«Sonic 2, The Hedgehog» es el nombre de la nueva aventura de la mascota de Sega, que en esta ocasión no viene sola, sino acompañada de otro simpático personaje, Tails, que le va a acompañar en sus supersónicas peripecias. Esto no quiere decir otra cosa sino que el juego incluye la esperada opción de partida simultánea para dos jugadores, lo único que se echaba en falta en la aclamada y laureada primera parte de las aventuras de Sonic.

# TAILS

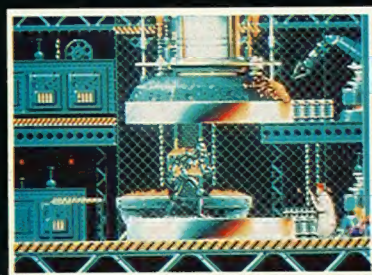
En fin, que muy pronto todos los usuarios de las diferentes consolas de Sega (Megadrive, Master System y Game Gear) vais a tener oportunidad de disfrutar del apasionante reto de surcar a la velocidad de la centella los nuevos niveles (al parecer nos esperan más de 35) de lo que va ser uno de los grandes bombazos del 92.







# THE TERMINATOR™



## EL FUTURO ESTA EN JUEGO

La raza humana está amenazada por el más aterrador de los entes cibernéticos.

Su objetivo es la aniquilación de una mujer de cuya vida depende el mundo.

TERMINATOR no se detendrá ante nada.

Tú eres Kyle Reese, un guerrero solitario que regresará al pasado para pararle los pies.

¡Destrózalo!

No es tarea fácil.

*Vive una Aventura*

# SEGA

Disponible en MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II y GAME GEAR



MEGADRIE

KID  
CHAMELEON

# EL MAS JUGON DEL BARRIO

**En realidad, cualquiera de vosotros podría ser el protagonista de esta video aventura, pues para ello sólo tendría que cumplir esta lista de requisitos: gafas de sol último modelo, chaqueta de cuero, zapatillas deportivas... y poder transformarse en ciento y un personajes de habilidades asombrosas.**

## KID CHAMELEON QUIERE MAS

No estamos ante un video juego más. "Kid Chameleon" reúne todas las características necesarias para ser todo un auténtico juego OK por excelencia: un guión super interesante que lo preceda, un personaje que cautiva, buena ambientación, variedad de desarrollo y un abrumador

despliegue de fases, y más fases, y todavía más fases... Pero Kid Chameleon quiere más. No contento con esto, va, y pone a disposición del personaje central diez transformaciones diferentes, que podrían ser los protagonistas de otros diez buenos juegos. Un derroche de originalidad e ideas que desde luego no pasa desapercibido ni mucho menos.



El desarrollo es relativamente simple: todo lo que tenemos que hacer es atravesar cada fase hasta alcanzar la bandera, pero...

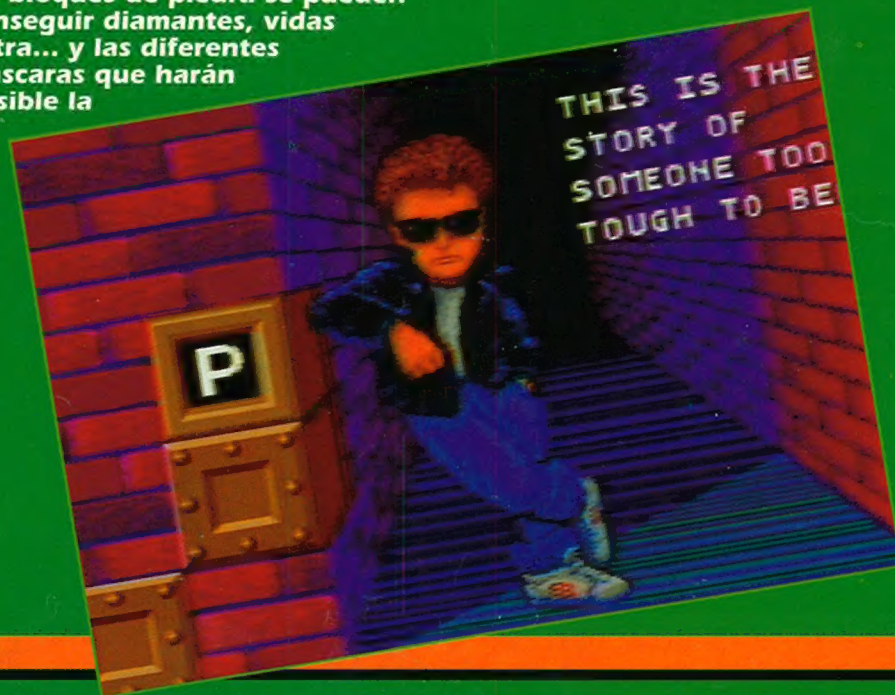
¡Qué fases! La variedad es impresionante y la diversión en cada una de ellas está asegurada.

## UN CONSEJO: JUGARLO

La chispa de todo el desarrollo del juego está sin duda en las transformaciones. Golpeando los bloques de piedra se pueden conseguir diamantes, vidas extra... y las diferentes máscaras que harán posible la



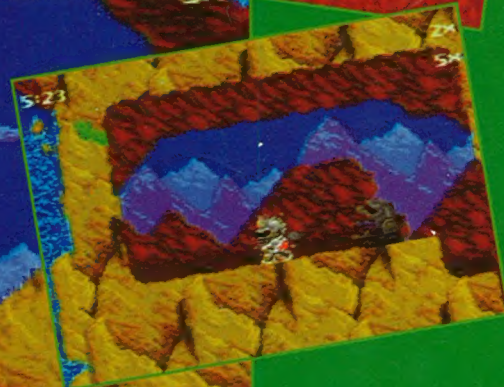
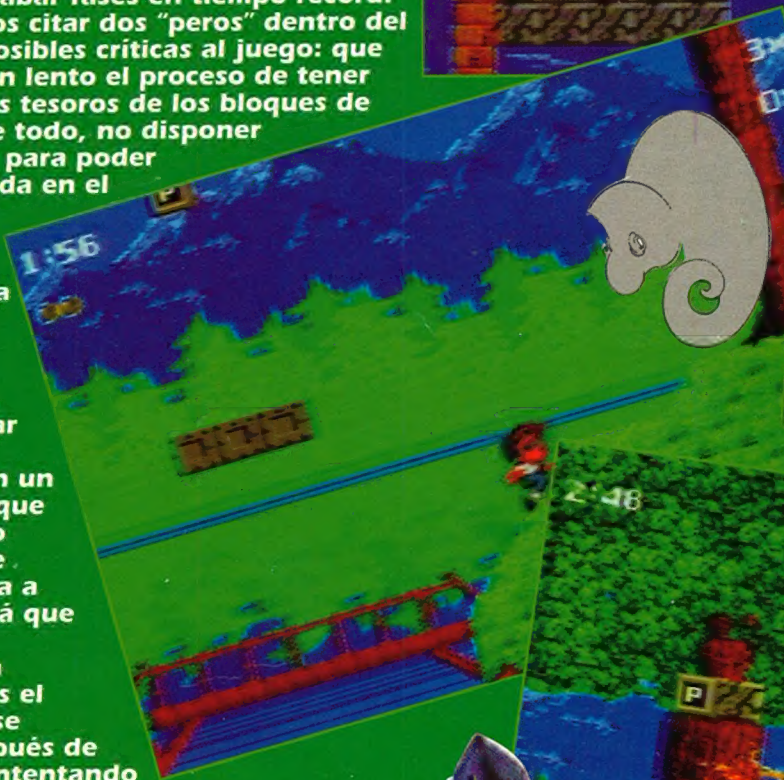
transformación. Intentar contarlos los trucos para llegar a completarlo sería tal vez algo demasiado largo, y además, ¿por qué no lo intentáis vosotros mismos?. Lo mejor que se nos ocurre deciros es el siguiente consejo: jugarlo, jugarlo y jugarlo. Dominar las habilidades de cada personaje, pues es del todo fundamental si queréis llegar lejos en vuestra aventura. Los protagonistas principales del juego son los siguientes: Kid, el chaval, sin poderes especiales, pero realmente vacilón, el caballero de hierro, más resistente que ninguno,







capaz de trepar y destrozar con sus pies, Sigilo Rojo, el samurai, el más ágil, y además, especialista en causar estragos con su espada, Furia, que puede romper obstáculos con su casco de cuernos (algo estupendo para "encontrar" atajos), el "hachero", primo del de Viernes 13, que lanza hachas sin cesar, Juggernaut, con calavera y tanque, sencillamente demoledor, Micromax, la mosca, que se adhiere a las paredes y entra por cualquier sitio, Basilisco, que con su rayo tiene capacidad para mostrar los bloques ocultos, Skateboy, que puede volar con su patin a gran velocidad, y por último el Ciclón, que posee un vuelo giratorio que te permitirá acabar fases en tiempo récord. Sólo podríamos citar dos "peros" dentro del apartado de posibles críticas al juego: que resulta un pelin lento el proceso de tener que recoger los tesoros de los bloques de piedra, y sobre todo, no disponer de una opción para poder grabar la partida en el lugar que deseemos para más tarde recuperarla (o en su defecto un sistema de claves). Quien piense terminar este "Kid Chameleon" en un par de horas, que se busque otro juego, por que incluso se llega a pensar si habrá que acercarle un ventilador a la MegaDrive tras el calentón que se producirá después de tantas horas intentando





terminar un juego que destaca principalmente por su gran cantidad de niveles diferentes y por su enorme calidad técnica, así como por el hecho notablemente original y sorprendente de que nuestro personaje se pueda transformar en otros muchos diferentes, lo cual además aporta al juego una variedad mucho mayor. El desarrollo del juego por lo demás está muy en la línea del estilo últimamente impuesto dentro de los juegos de consolas.

ENRIQUE REX



No creemos que Kid Chameleon llegue a desbancar de su podium de número uno al popular Sonic, pero desde luego lo que sí parece claro es que su nombre va a sonar fuerte entre todos los poseedores de una Megadrive, pues el juego que lo convertido en protagonista es todo un alarde de buenos gráficos, sonidos y acción por los cuatro costados.



## BANCO DE PRUEBAS

### KID CHAMELEON

Con este nuevo título Sega te acerca a tu Megadrive un nuevo héroe que va a llenar tus ratos de ocio de acción a tope. "Kid Chameleon" es un juego que tiene sus puntos más fuertes en la jugabilidad, movimientos y

jugabilidad	94
movimientos	95
gráficos	92
sonido	90
originalidad	95
<b>TOTAL</b>	<b>93</b>



# MATES CONTRA TRIPLES

## JORDAN vs BIRD

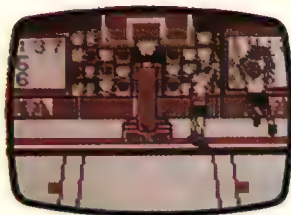
### ONE ON ONE™

LICENSED BY

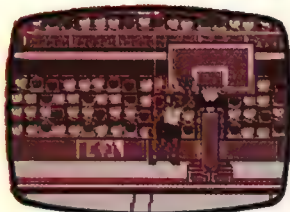
**Nintendo®**

#### COMPETICION ONE-ON-ONE

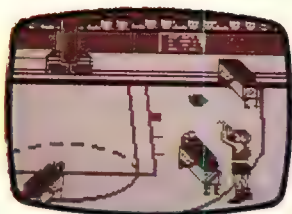
En este último juego eres Jordan o Bird. ¡Golpea, gira sobre tí mismo, roba y bloquea!



**CAMPEONATO DE SLAM DUNK DE JORDAN**  
¡Elija entre 10 virtuosos de la canasta de Jordan!



**TIRO DE 3 PUNTOS DE BIRD**  
60 segundos para hacerlos pasar por la red



**ELECTRONIC ARTS®**

- Basado en las competiciones profesionales reales
- Movimientos característicos de Larry y de Michael
- Cuatro niveles de dificultad

Jordan vs Bird One on One & Electronic Arts son marcas comerciales de Electronic Arts. © 1991 Electronic Arts.  
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Disenado por Michael Jordan,  
Larry Bird y Imagineering Inc., Glen Rock, N.J.



Distribuido por: **DROSOFT** Moratín 52, 4º drcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax.: 91/429 52 50



**TURTLES IV:  
TURTLES IN TIME**

# Viva la «Tortugomanía»!



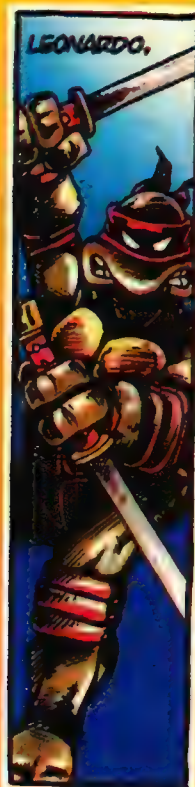
**Películas, cómics, series de televisión, videojuegos... ¿hay algo que escape a la «tortugomanía»? No, por favor, o al menos así pensará la villa de la familia con que estos chicos...**



Señores se van con  
quien sea... pero  
¡no se van a la  
tortugomanía!







aventura seremos atacados por cientos de enemigos, de los que nos podremos defender empleando las armas que portan nuestras tortugas. Utilizando de forma adecuada nuestro mando de control podremos realizar un variado número de movimientos de ataque y defensa, aunque sólo la práctica nos permitirá hacerlo en el momento adecuado.

Al final de cada fase nos enfrentaremos contra un guardián de fin de nivel, que requerirá un mayor número de golpes para ser eliminado. Por supuesto, no hace falta decir que cada una de ellas es el personaje líder, cada una con sus propias habilidades.



#### COMO LOS DIBUJOS ANIMADOS

Lo más llamativo del juego son sin duda sus espectaculares gráficos y los efectos de sonido, que logran que visto desde lejos el juego

parezca

una película de acción.

El juego está dividido en



cierto

es que el juego ha sido ampliado y mejorado, algo muy de agradecer a Konami, su autora.



Nos hayamos ante un formidable juego de artes marciales que va mucho más allá de intentar lograr el éxito amparándose de forma única y exclusiva en la popularidad de sus verdosas protagonistas.



#### BANCO DE PRUEBAS

##### TURTLES IN TIME

jugabilidad	88
movimientos	92
gráficos	91
sonido	95
originalidad	80
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>

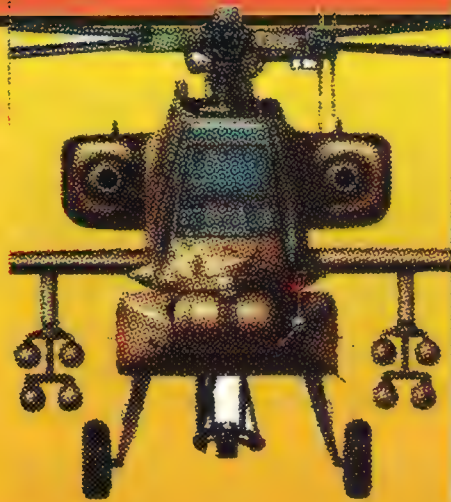
Si el Rey Midas convertía todo lo que tocaba en oro, lo mismo parece sucederle a las Tortugas Ninja, sólo que en este caso los cuatro batracios más populares de la historia del cine, comic y televisión, lo que tocan parecen transformarlo en éxito seguro.





MEGADRIVE

# DESERT STRIKE



## ARENAS MOVEDIZAS

**Sin previo aviso ha aparecido un loco en Oriente Medio que amenaza con iniciar el Armagedón. La comunidad internacional no se ha cruzado de brazos y ha decidido mandar, instada por el presidente de los EEUU, un equipo especial que se encargue de poner las cosas en su sitio. La seguridad del mundo está en tus manos.**

Acabada la contienda del Golfo con la victoria aliada, "Desert Strike" cuenta el regreso de un equipo militar a la zona de operaciones para cortar "algunos flecos" que habían quedado pendientes. Una vuelta que no se presenta a una escala tan grande como la anterior pero que no deja de significar que la seguridad de todo

**4 campañas y 27 misiones en tu regreso a la zona de guerra**

afrontar nada. De esta manera, "Desert Strike" nos sumerge en cuatro campañas con 27 misiones en total

que deberemos resolver eficazmente. Afortunadamente el juego posee una serie de "passwords" que van a facilitar el hecho de jugar directamente aunque eso suponga, si nos hemos quedado en la última misión de la tercera campaña, repetir todas las asignaciones de nuevo. El cartucho está desarrollado en forma de juego de habilidad, con un montón de enemigos que nos van a atacar sin cesar y cuya peligrosidad va aumentando a medida que nos acercamos hasta los blancos. Nuestro helicóptero, un Apache AH-64, poseerá de

todas maneras dos tipos de municiones. Las balas de su potente ametralladora y una serie de misiles aire-tierra con los que destruir los objetivos. Estos últimos, y para darle mayor suspense al juego, no son infinitos por lo que es recomendable que los objetivos sean seleccionados con cierto rigor y utilizados con la mayor eficacia posible. El combustible (fuel), al igual que los misiles, se agotará con cierta prontitud. El juego, de todas formas, nos mantiene informados en todo momento de lo que ocurre a nuestro alrededor y tanto los objetivos principales, como nuestra posición, las defensas enemigas, la situación de los radares y su alcance serán datos de importancia para llevar a buen fin nuestra misión.

**Objetivos estratégicos y rescate de prisioneros**

**El juego da constante información sobre el enemigo**

### TECNICAMENTE FILMATION

"Desert Strike" está realizado con una soberbia perspectiva tridimensional que fue bautizada hace algunos años, por una compañía llamada "ULTIMATE play the game" (actualmente RARE), como Filmation. Tal nombre quería decir algo así como que los juegos poseían una perspectiva en 3D isométrica, donde los objetos tienen un volumen y se ordenan dependiendo de su altura y profundidad. Tecnicismos aparte, lo que más destaca de



**Misiles y potentes ametralladoras en nuestro AH-64**

occidente esté en tus manos. Así son los desafíos americanos, o te juegas todo o no parece la pen





**Gráficos en 3d como nunca viste en tu Megadrive**

"Desert Strike" y de su helicóptero Apache AH-64 es la suavidad con la que se mueve por el mapa y la rápida respuesta del pad

de control, aunque muchas veces tal rapidez se ve mermada por los escasos reflejos que el usuario suele demostrar ante los ataques del enemigo. Pero claro, no siempre se puede pretender jugar con ventaja... así que, resignación.

El regreso al Golfo ideado por Electronics Arts y convertido en juego es una magnífica recreación de la realidad de un conflicto bélico. Su única pega radica en



estar basado en un hecho que, desgraciadamente, no fue ficticio, como la guerra del Golfo.

LUIS ESTEBAN MARTIN



#### LAS CAMPAÑAS DE DESERT STRIKE

Como ya hemos dicho existen 4 campañas que completar. Cada una de ellas tiene unos objetivos bien definidos.

**CAMPANA 1: SUPERIORIDAD AEREA.** 7 objetivos decidirán la superioridad americana: Una central eléctrica, dos radares, dos lanzaderas de misiles Scud y tres pistas de despegue.

**CAMPANA 2: DESTRUCCIÓN DE MISILES SCUD** Una vez conseguida la superioridad aérea por la mañana nos preocuparemos, por la tarde, de destrozar todo su arsenal de misiles. Antes hay que demoler sus radares y rescatar a varios presos políticos, destruir una planta química y otra eléctrica y posteriormente las lanzaderas de misiles.

**CAMPANA 3: EN LA EMBAJADA** Para rematar el plato de desastres, al tirano se le ha ocurrido retener a los inspectores de la ONU. Tu deberás rescatarlos, destruir la planta de armas

biológicas, los silos subterráneos de misiles, otra central eléctrica, rescatar a los pilotos perdidos en el mar y secuestrar al embajador enemigo. Todo ello a primera hora de la tarde.

**CAMPANA 4: TORMENTA NUCLEAR** El petróleo corre peligro en manos del loco mandatario por lo que deberemos proteger los campos y evitar su vertido en el mar. Una misión que se desarrolla por la noche y que clausura uno de los días más copletitos en la vida de un piloto.



**OK CONSOLE**

#### BANCO DE PRUEBAS

##### DESERT STRIKE

jugabilidad	88
movimientos	92
gráficos	91
sonido	83
originalidad	80
<b>TOTAL</b>	<b>87</b>

Aunque en principio nada relacionado con un conflicto bélico puede parecer divertido, lo cierto es que este juego para tu Megadrive es un genial simulador con abundantes dosis de arcade, que logrará sumergirte en la acción desde el primer momento.



OK  
CONSOLAS

GAME BOY

BLADES OF STEEL

# LUCHA SOBRE HIELO

Cinco de los jugadores más famosos de hockey están preparados con sus sticks a que llegué la hora del partido final. El estadio anima a los contendientes con gritos ensordecedores. Un nuevo gol rompe el empate y el estadio queda en silencio. El entrenador mira a sus muchachos y les indica la siguiente jugada a realizar. No queda mucho tiempo y si pierden el partido quedarán fuera del torneo... ¿Estás dispuesto a convertirte en el jugador estrella

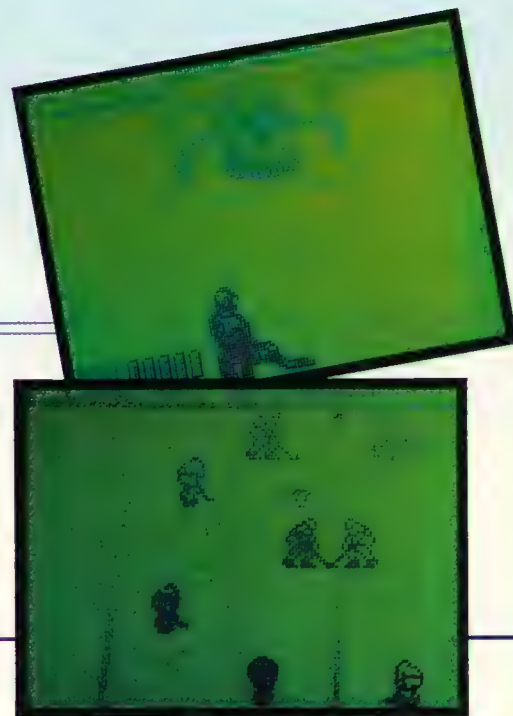
Si deseas conectar con una de las competiciones más duras que existen, «BLADES OF STEEL» es el juego que estabas esperando. Conocerás el mundo del hockey, enfrentándote a los mejores equipos y luchando por conquistar el torneo más prestigioso que existe.

Tu Game Boy está a punto de dar el pitido de comienzo y tus dedos se mueven inquietos ante la proximidad del momento. Son varias las opciones que este juego ofrece a sus usuarios, por eso lo mejor es que te las vayamos contando poco a poco. Puedes seleccionar tres modos de juego que son: Práctica, Exhibición y Torneo. En la primera opción puedes entrenarte en dos puntos que serán muy importantes a lo largo del juego: el lanzamiento de penalties y la lucha cuerpo a cuerpo.

La modalidad de exhibición permitirá que puedas probar movimientos y nuevas jugadas con tu equipo con la finalidad de adquirir la suficiente soltura como para competir en el torneo con garantías de éxito. La fase de torneo supone el final del camino. Crees fervientemente que tu equipo ya está perfectamente concentrado y preparado para abordar la conquista del más preciado galardón, ganandoselo a pulso frente a difíciles adversarios.

CARA A CARA.

El partido está servido y sólo tu estas en condiciones de ganarlo. Tus oponentes harán buen uso de todo tipo de artimañas con tal de impedir que vayas por delante en el marcador. Lógicamente, tu habilidad en el momento del disparo a puerta, facilitará tu tarea de ir ganando partido a partido. No os pongáis nerviosos ante los resultados adversos y pensad que tenéis tres tiempos de 20 minutos cada uno para remontar el más difícil de los marcadores. Tu portero juega un papel importante dentro del esquema del equipo y ha de estar siempre bien colocado para detener cualquiera de los complicados disparos que efectuarán los adversarios. Debéis estar muy atentos ante aquellos tiros que se producen desde lejos, ya que no podréis ver la situación del portero hasta que éste no aparece en vuestra pantalla. Los dos equipos se encuentran cara a cara con la mirada puesta en ti.



## UN JUEGO PARA DISFRUTAR.

Nos encontramos ante un sensacional juego de Hockey con tan increíble variedad de opciones que conseguirá que tus manos no se despeguen de tu GAME BOY, al menos hasta que el partido termine. Las escenas de pelea y lanzamiento de penalties son sin duda lo mejorcito del juego.

OK  
CONSOLASBANCO DE PRUEBAS  
BLADES OF

Si quieres disfrutar de toda la intensidad y el fragor del hockey, no dejes pasar por alto este juego.

jugabilidad	80
movimientos	80
gráficos	80
sonido	80
originalidad	80
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>





GAME BOY

JORDAN vs BIRD  
ONE TO ONE

# MATES CONTRA TRIPLES

Toda la acción del auténtico espectáculo del baloncesto NBA irrumpe con fuerza en tu Game Boy, de la mano de una pareja legendaria. Larry Bird y Michael Jordan ponen a tu alcance todos los secretos necesarios para convertirte en una estrella del basket. Los "mates" más brillantes se enfrentan a la efectividad de los "triples" en un campo de juego donde el protagonista eres tú.

Por fin tenemos en nuestras manos la posibilidad de jugar baloncesto de muchos kilates junto a dos leyendas vivas del baloncesto mundial. Si quieres formar parte de un trozo importante del "Dream Team", Electronics Arts pone a tu disposición la oportunidad que tanto habías

esperado. Un completo juego para tu consola portátil que hará las delicias de los más exigentes aficionados

a este competitivo deporte. Bird y Jordan han participado activamente en la confección y diseño del programa. La variedad de opciones posibles de juego te proporciona la posibilidad de conocer de manera más exhaustiva el mundo del baloncesto profesional americano, siguiendo las enseñanzas de nuestros protagonistas. Podrás enfrentarte con cualquiera de ellos en tres modos diferentes, pudiendo incluso practicar antes del partido. Entrenar o participar en un concurso de "mates" de alto nivel o intentar batir a Bird en el

lanzamiento de tiros de "tres", son otras de las selecciones de este juego que también podrás disfrutar. Sólo tu habilidad y reflejos podrán ayudarte a ser el rey de la canasta.

¿Serás capaz de vencer a Jordan o a Bird en un partido sin concesiones?.

Si quieres convertirte en toda una estrella de este juego, será mejor que empieces a practicar con los triples y los mates. Te hará falta...

La lucha está abierta y nosotros estamos seguros de que tu puedes vencer. Si no, pues ya sabes, al menos lo

Sobre la cancha de basket se vivirá toda la tensión de un auténtico partido de basket, en el que sólo habrá tres figuras principales, Bird, Jordan, y por supuesto tú. ¡Ánimo, campeón!

## BASKET A TOPE

Si te gustan los buenos juegos deportivos, «JORDAN vs BIRD» es uno de los mejores que circulan hoy en día por el mercado, por lo que no dudamos en recomendártelo para tu GAME BOY.

**OK**  
CONSOLAS

### BANCO DE PRUEBAS

#### JORDAN vs BIRD

jugabilidad	75
movimientos	80
gráficos	75
sonido	65
originalidad	70
<b>TOTAL</b>	<b>73</b>

Estamos bien seguros de que en más de una ocasión el jugador sentirá tentados de emular en una cancha las pueras de los maestros del basket como Jordan o Bird. Gracias a este juego y a tu Game Boy vas a tener mucho más fácil para conseguirlo.



**MASTER  
SYSTEM**

**SI EL AZUL ES  
TU COLOR...**

# SONIC

...y tu consola una SEGA Master System, ya tienes mascota..., y también una misión. ¡Salvar la fauna consolera de las garras del profesor más chiflado que haya pasado nunca por tu pantalla!

Seis niveles, tres fases por nivel, serán tu largo deambular para completar con éxito tu noble y generosa causa, aumentado la dificultad en cada uno de ellos. Atraviesa cerros cubiertos de verdes hierbas, cruza puentes cuya seguridad es muy dudosa, pasa por selvas exóticas y frondosas, pierdete por laberintos donde el agua

te llegará algo más arriba del cuello, paseáte por una ciudad llena de

explosivos y enfréntate a rayos y misiles. Y para colmo, al final de nivel, verte las caras con el profesor Robotnik, que rapta animales y los convierte en malvados robots empeñados en

entorpecer tu misión. No lo dudes ni un momento, él es tu objetivo. ¡Machácale!

**MONITORES CON SUCULENTOS REGALOS**  
Encontrarás anillos que deberás recoger, monitores con suculentos regalos y poderes, y sobre todo las ocultas y casi inaccesibles esmeraldas. Pero, vayamos por partes: Los anillos son la base fundamental de este juego, mientras



**Mientras poseas anillos, tu vida estará a salvo.**

tengas alguno tu vida estará a salvo, pero sin ellos correrá grave peligro. Además, te

servirán para conseguir puntos, que se contabilizarán al completar la fase. Si al terminar has recogido 50 o más, te transportarás a un máquina de Pinball donde



SONIC, como si fuese

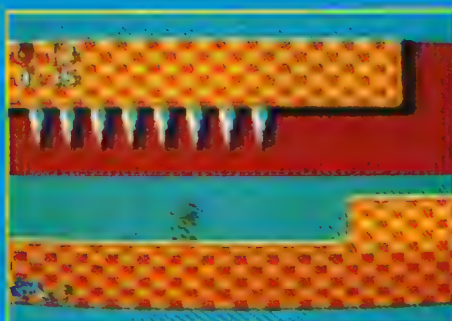


**Este Sonic parece que tiene muelles en los pies.**

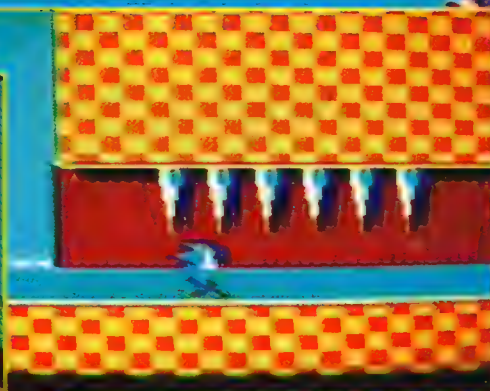
una bola, deberá recoger los anillos que se encuentre mientras rebota de un lado para otro, pero en tan solo un minuto has de encontrar la salida: el tiempo es oro, y no debes olvidar tu verdadera misión.

Los monitores serán tus mejores aliados. Te proporcionarán escudos, vidas extra, continuos, hipervelocidad..., sin olvidar suculentos paquetes de 10 anillos.

Las esmeraldas te serán imprescindibles para completar el juego, encontrándose una en cada nivel, pero están bastante escondidas. Búscalas, sin olvidar que hay caminos donde en realidad no parece ni mucho menos que los haya.



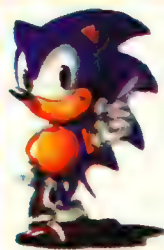




### TU HABILIDAD Y REFLEJOS SERÁN PUESTOS A PRUEBA

Claro está, no todo son ayudas y facilidades, tu habilidad y reflejos serán puestos a prueba en plataformas, fijas y móviles, troncos rodantes que te servirán para vadear zonas de ríos, lianas, lanzas dispuestas a ensartarte si no te muestras rápido y preciso, y un sin fin de trampas que nuestro "amigo"

Robotnik se ha encargado de colocar en nuestro camino. Pero no solo encontrarás obstáculos, los animales transformados en pérfidos robots no dudarán un momento en hacerte morder el polvo, y eso no



gusta a nadie. ¿No es cierto? Incluso podrás, para tu sorpresa, practicar el buceo. ¡Ah, y no te olvides de coger oxígeno! Tu mascota necesita respirar, y para ello nada mejor que hacerse a



**Seis niveles con tres fases por nivel serán tus objetivos.**

tiempo con una buena ración de refrescantes burbujas submarinas.

### UN SALTO DE LOS QUE HACEN EPOCA

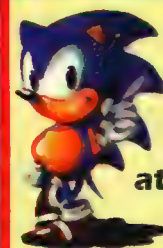
Tus armas no son muchas, pero si efectivas. Un salto

de los que

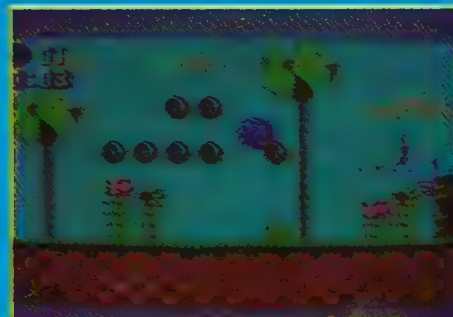
**Al final deberás enfrentarte cara a cara con el malvado profesor Robotnik.**

hacen época, para sortear obstáculos o caer encima de tus enemigos y plancharlos. Y si esto fuera poco, girar como una cuchilla de púas (yo no me pondría delante, por si acaso).

En fin, bienvenidos a las increíbles andanzas de Sonic, la ultra rápida mascota de Sega.



La puesta en escena se completa con unos gráficos efectistas y atractivos que mejoran a cada nivel, y una banda sonora de primera calidad, que pone la guinda.



### BANCO DE PRUEBAS SONIC

¿Que se puede esperar ya a estas alturas del super-popular Sonic? Pues seguramente que aparte de ser la mascota de Sega y el gran competidor de Mario, también es el protagonista de uno de los mejores videojuegos de la historia del videojuego.

jugabilidad	90
movimientos	90
gráficos	92
sonido	87
originalidad	85
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>





**MASTER  
SYSTEM**

**INDIANA JONES AND  
THE LAST CRUSADE**

# En busca del Santo Grial



Las autoridades alemanas están trabajando en el Oriente Medio, buscando evidencias de la existencia del santo Grial. La expedición está muy avanzada y parece que todos sus datos son correctos. Están cerca del objetivo...

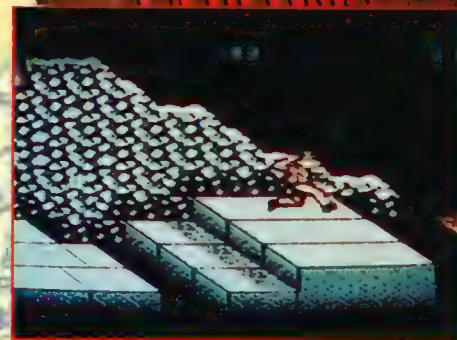
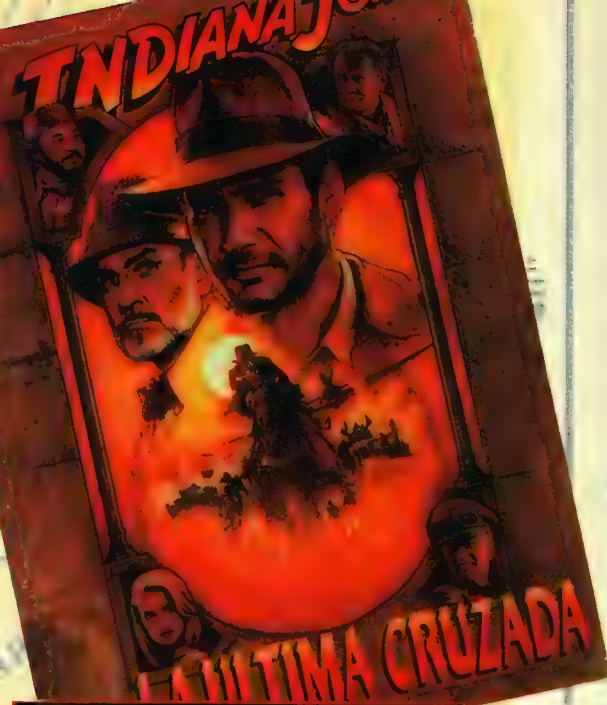
El que ha sido el héroe de los 80 por antonomasia, Indiana Jones, protagoniza ahora un nuevo juego para la Master System basado en la última película de la monumental saga. «Indiana Jones y la Última cruzada» es la historia del santo grial, el cáliz en el que bebió Jesucristo antes de morir y que recibió su sangre una vez fallecido. Las leyendas cuentan que tal objeto tiene un poder especial: el de donar la inmortalidad a todos aquellos que beban de él. Tales leyendas alimentaron en la edad media numerosas cruzadas de caballeros que fueron en su busca, pero la mayoría de ellos o no regresaron jamás o lo hicieron para contar su fracaso. Con el tiempo, una nueva leyenda alimentó el mito: tres hermanos se internaron en el desierto y no regresaron jamás, salvo uno de ellos, que fue



visto varios siglos después en Italia, donde se cree que murió y fue enterrado. Aquellas evidencias, siglos después, fueron utilizadas por los Nazis para organizar expediciones arqueológicas que buscarán el santo Grial para llevarlo ante Hitler... como es de esperar, Indiana Jones, deberá desbaratar los planes Nazis y recuperar el santo Grial.

## HABILIDAD A RAUDALES

En el juego vamos a tener que afrontar el reto de tener que utilizar látigos y localizar tesoros escondidos. Todos estarán de acuerdo en truncarnos la aventura, bien sean alemanes o simples ladronzuelos. En el juego visitaremos las cuevas donde deberemos hacernos con la Cruz de Coronado. En la segunda deberemos huir del lugar a través del tren del circo. En la tercera escena nos transportaremos a Italia, más concretamente a las catacumbas de Venecia, donde se encuentra el escudo del caballero que bebió del Grial. Ya en la cuarta fase Indy deberá rescatar a su padre, escalando por las paredes del castillo de Brunwald, en Austria. La huida de Alemania, que tendrá lugar en la quinta fase, se desarrollará en el



Zeppelin gigante. Y ya en la sexta y definitiva fase, Indiana Jones se internará en la gruta donde se encuentra el santo Grial. Allí deberá pasar las tres pruebas para poder triunfar.



El juego es un arcade de esos que pueden acabar con el temple del más sereno. Paciencia y darle duro, por que conseguir acabarse este cartucho tiene tela.

**OK  
CONSOLAS**

## BANCO DE PRUEBAS

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA


jugabilidad	85
movimientos	86
gráficos	88
sonido	80
originalidad	75
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>

El juego hace los honores a Indy no sólo en cuanto a su calidad, sino también en su dificultad, por que las peripecias que nos va a tocar afrontar con nuestra consola son tan difíciles, que parecen ingeniadas por la calenturienta mente de Spielberg.



**OK  
CONSOLAS**




BATMAN  
RETURNSEl defensor  
de Gotham  
City


El hombre murciélago está dispuesto a pasar de la gran pantalla a nuestro pequeño y poderoso Lynx. Pero no creáis que Batman se conforma con cualquier juego, por eso Atari ha realizado un arcade de acción totalmente a la medida del héroe. Estamos seguros que no podéis resistir

más os invitamos a sumergiros en la misteriosa y espectacular atmósfera que rodea a este juego.

Oswald Cobblepot, más conocido como el pingüino, ha vuelto a hacer de las suyas en Gotham City. No contento con mostrar su fea apariencia a todos los habitantes de la ciudad, ha arruinado por completo la fiesta de navidad de este año. Además esta vez, el sempiterno enemigo de Batman no viene solo y ha formado una especie de alianza con la mujer gato. Bruce Wayne, en su mansión de las afueras, se ha enterado de todo. Rápidamente se ha puesto su traje de hombre murciélago, se ha montado en




el Batmobile y se dirige a Gotham a remediar el entuerto y salvar de nuevo a sus habitantes favoritos, ¿lo logrará?

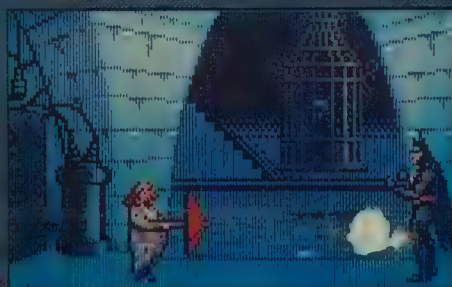
Batman, posee en esta versión de Lynx unas excelentes cualidades ofensivas y defensivas, puede agacharse, saltar ágilmente, dar puñetazos e incluso utilizar armas especiales que podremos seleccionar con la tecla option 1. Empezaremos cada partida con la posibilidad de utilizar el puño y una cantidad limitada de Batarangs que fulminarán a los enemigos de forma eficaz. Otra arma que encontraremos más adelante son los frascos de ácido clorhídrico que explotarán al tomar contacto con el suelo aniquilando al incauto que se acerque a ti pero, no los malgastes porque también son limitados. De todas formas estas dos armas, batarangs y frascos, podrán ser repuestas al igual que tu barra de energía durante el juego, cogiendo los



correspondientes objetos. El juego consta de cuatro grandes fases: en la primera te enfrentarás con la banda del Triángulo rojo que está saqueando Gotham. En la segunda, Batman tendrá que deshacerse de la policía, los cuales engañados por el pingüino están pisando los talones al héroe. Las alcantarillas serán el tercer escenario y por último el escondrijo del malvado y ya mencionado enemigo de Batman.



Este «Batman Returns» de Lynx, es un puro arcade de puñetazos, frenético, bonito, con grandes personajes, pero un poco difícilillo y que requerirá grandes dosis de práctica por vuestra parte para llevar a buen término la aventura.

OK  
CONSOLAS

## BANCO DE PRUEBAS

## BATMAN RETURNS

jugabilidad	84
movimientos	85
gráficos	90
sonido	82
originalidad	85
<b>TOTAL</b>	<b>85</b>

Si es siempre un placer recibir en nuestras consolas la visita de nuestros héroes favoritos, lo cierto es que cuando vienen como protagonistas absolutos de juegos de gran calidad, como es el caso, el evento resulta aun mucho más grato y apetecible.



# DEVILISH

## ANTIGUAS INFLUENCIAS

Un viaje largo que se le atribuye haberlo hecho mucho tiempo en los "máquinas" resacastrus y que "normado" lo miembros de una palata que debían hacer "rebotar" contra unas ladrillos una palata hasta destruídos todos? Fue luego "la familia" «Arkunoid» y tuvo | como título el «Estron» a media mundo "ingachada" jugando sin parar. La gracia que aquella tenía, destruir sin parar ladrillos intentando evitar a los enemigos que atacaban por la pantalla e intentando recoger los bonos que caían caprichosamente, instó a muchos a imitar al "logro" conseguido y se lanzaron al mercado con un montón de títulos que no le llegaban ni a la altura del menú de opciones. «Devilish», iniciado mi el comentario, guarda ciertas influencias respecto de «Arkunoid» aunque en una ocasión, quienes se han encargado de realizarlo, no se han desviado de aquella idea original. Al contrario, han llegado mucho más lejos.

## ORIGINAL Y DIVERTIDO

En efecto, en «Devilish» nos toca encarnar el papel de dos paletas que avanzan conjuntamente por una serie de laberintos. Estas roquetas no tienen ni brazos ni piernas, y las armas de las que se valdrán no serán ni espadas portentosas poseedoras de poderes sobrenaturales, ni hachas descomunales de influencias épicas. En «Devilish», el único arma disponible por nuestras dos «inertes» paletas será una esfera, llamada «del poder», que irá destruyendo todo lo que a su paso encuentre. Esta bola ha de ser guiada a través de los ocho circuitos de que

Conduce  
esfera de  
en el m  
tiempo  
«me tri  
la pro

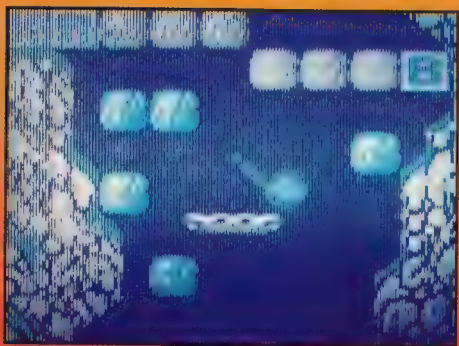
## UN RAPIDO FINAL

«Devilish» es, para terminar, un juego original que aunque combina elementos variados posee una personalidad propia que la hacen única, siendo además, capaz de divertir. Quizás el único punto oscuro es la forma de la pelotita, que, por su redondez, es muy parecida a otras que aparecen en otros juegos [ja, ja]. Técnicamente el juego está muy bien hecho, y aunque soy de los que creo que a todos los juegos siempre hay que pedirles más, no pienso que ese sea el caso de este estupendo «Devilish».

**LUIS ESTEBAN MARTIN**



Conducir la  
esfera de poder  
en el menor  
tiempo del  
«time trial» es  
la clave



Partiendo de conceptos ya utilizados por otros juegos anteriores, los creadores de este "Devilish" han dado forma a un cartucho para Game Gear realmente divertido y por encima de todo muy jugable.



## BANCO DE PRUEBAS

## DEVILISH

jugabilidad	92
movimientos	85
gráficos	86
sonido	80
originalidad	94
<b>TOTAL</b>	<b>87</b>

De la combinación de dos géneros tan clásicos y exitosos como los machaca ladrillos y los pimballis sólo podía salir un estupendo arcade de pura raza, que os va a mantener pegados a vuestra consola mucho más tiempo de lo que podáis imaginar...



GAME GEAR

OLIMPIC GOLD

# Lluvia de oro

Si pensabas que con Barcelona 92 se habían acabado por este año las competiciones estabas equivocado de punta a punta. La temporada extenderá su vigencia a través de tu Game Gear con una competición variada y espectacular como no podías imaginarte. Si aún te quedan fuerzas para buscar medallas, conéctate a «Olympic Gold».

## SECCIONES A GANAR.

La variedad de las pruebas que componen esta dura prueba deportiva se limita a siete intensas disciplinas. Cuatro de ellas, 100 m. lisos, 110 m. vallas, lanzamiento de martillo y salto con pértiga se desarrollarán dentro del estadio olímpico. En la piscina realizarás el salto de trampolín y los 200 m. de natación en estilo libre. La prueba restante, el tiro con arco, tendrá lugar en un pabellón descubierta habilitado a los efectos. Hasta veinte jugadores tendrán la oportunidad de enfrentarse en la cerrada lucha que surgirá por las medallas.

Puedes comenzar la misma la mañana siguiente que quieras seleccionando aquellas pruebas que tengas mejor preparación, o por la mañana, participando en la totalidad de las pruebas siguiendo la opción de «entrenamiento». Después de tres minutos de dificultad creciente, más tipo de pruebas, hay el momento de descanso siguiente. Después de la preparación de apertura, comenzarán los juegos que ya habrás comenzado durante el día.

En los 100 m. lisos deberás comenzar sobre toda estirada, siendo muy importante hacer un último esfuerzo con el fin de controlar para mejorar la marca. En los 110 m. vallas o la natación se usará la habilidad que poseas en el momento de saltar los obstáculos que van apareciendo.

Cambiando posición, salvas y habilidades, no tendrás ningún problema para salvar los diferentes obstáculos que voyen proporciónándose en el salto con pértiga. Si lanzas el martillo sin darle demasiadas vueltas a la cabeza, será fácil alcanzar una distancia alta.

Cambiando de

escenario, el agua de la piscina será el único impedimento que exista entre la cuerda y el arquero. Distribuye inteligentemente las fuerzas porque sino mas tarde que vas a notar unos 200 m. demasiado largos. En el salto de trampolín lo mismo decides qué y cómo será tu salto.

Luego te lanzas hacia arriba y buscas el movimiento más preciso y original que se le ocurra para impresionar a los jueces.

Finalmente, deberás tener muy buen ojo para calificarte en la prueba de tiro con arco. Tensa bien la cuerda y luego apunta la más cerca que puedas de la diana.



Después de eso, no te pongas nervioso, más tarde un día que un cero.

Este agradable ritual deportivo que te hemos presentado experimenta que sirve para recordar aquellos momentos de tu vida que pasaste jugando con Game Gear.



Toda la tensa emoción de las competiciones olímpicas va a revivirse por algunas horas en la pantalla a todo color de tu portátil Game Gear, para tu gozo y disfrute personal.

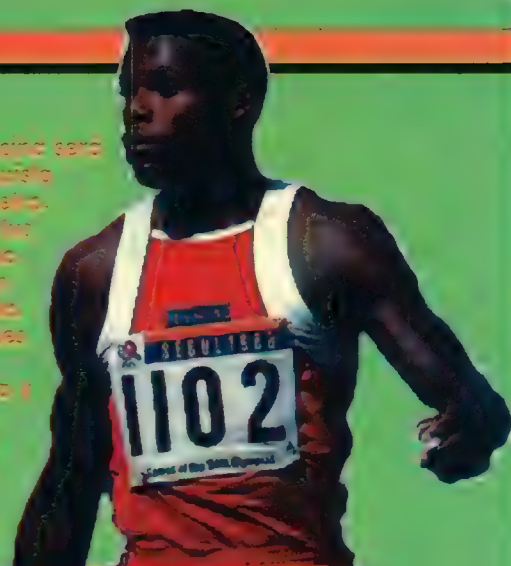
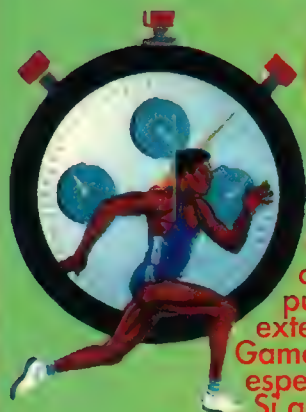
OK  
CONSOLAS

## BANCO DE PRUEBAS

### OLIMPIC GOLD

jugabilidad	85
movimientos	85
gráficos	85
sonido	75
originalidad	80
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>

Si a una muy aceptable cantidad de pruebas deportivas de lo más variado, le unimos la buena realización técnica de todas ellas, lo que nos queda es un juego deportivo con el que lo vamos a pasar en grande a la vez que nos ponemos en forma.





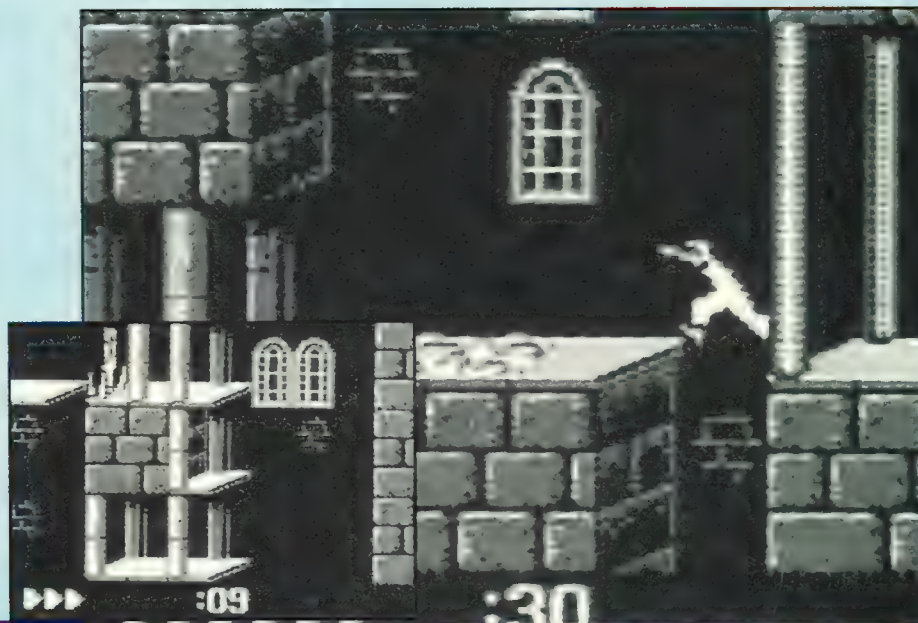
# PRINCE OF PERSIA

**GAME BOY**



¿Te gustaría poder ver fácilmente todos los niveles de este fascinante juego sin necesidad de completarlos uno a uno?. Pues aquí te ofrecemos todos los Passwords de acceso a cada una de las fases. Como ves, nosotros si te tratamos como un auténtico príncipe ¿o no?.

**NIVEL 2:00765075**  
**NIVEL 3: 36664765**  
**NIVEL 4: 99116015**  
**NIVEL 5: 53004005**  
**NIVEL 6: 46308135**  
**NIVEL 7: 65903195**  
**NIVEL 8: 13807185**  
**NIVEL 9: 25432654**  
**NIVEL 10:92731644**  
**NIVEL 11:80637674**  
**NIVEL 12:56135664**



**SUPER NINTENDO**



# THE ADDAMS FAMILY

Si el número de vidas con que comienzas el juego te parece insuficiente, prueba con este truco y dinos que tal se te da la partida con 100 vidas. Simplemente, accede a los Passwords, y teclea el siguiente: 11111.





¿Divertido este jueguecillo de Lynx, verdad? ¿Y complicado, no es cierto? Claro, que estamos seguros que con estos codigos para acceder a todos los niveles el panorama os parecerá mucho menos sombrío:

# VIKING CHILD

LINX



**NIVEL2:  
OMEGAMAN  
NIVEL 3:  
PATRICIA  
NIVEL 4:  
REDDWARF  
NIVEL 5:  
DEWSBURY**

# DESERT STRIKE

MEGA DRIVE



Distrae tu atención un momento del fragor de la batalla, y échale un vistazo a estos códigos, que te van a permitir acceder a los niveles superiores del juego, donde eso si, te puedes ir preparando para la avalancha de fuego enemigo que se te va a venir encima:

**NIVEL 2: WQJROBZ' NIVEL 3: VLIKKTY' NIVEL 4: BTTIKLK**





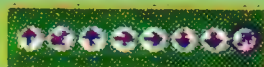
# SUPER SOCCER

SUPER NINTENDO

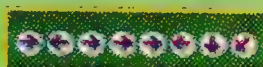


Lo malo del realismo de algunos juegos es que, como es el caso de este «Super Soccer» nos obligan a ser casi tan buenos como los futbolistas profesionales para obtener unos resultados destacables.

Estos Passwords utilizados en el modo Campeonato (seleccionar la opción Continue), os permitirán ir superando eliminatorias hasta llegar a la mismísima final.



YUGOSLAVIA



FRANCIA



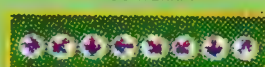
INGLATERRA



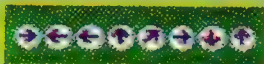
COLOMBIA



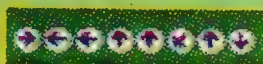
IRLANDA



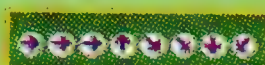
HOLANDA



JAPON



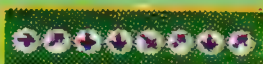
RUMANIA



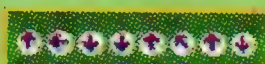
BRASIL



U.S.A.



CAMERUN



ITALIA



FINAL - ARGENTINA

# CASTLEVANIA

SUPER NINTENDO



Esta semana estamos empeñados en que podáis veros todos los niveles de los juegos más complicados de superar. Aquí teneis los del «Castlevania IV», y atención al último, que os permitirá enfrentaros cara a cara con el temible Conde Drácula (y no hay ojos ni crucifijos que valgan).





**CORRE  
VUELA, ESCAPA  
AYUDA, RESCATA  
PERSIGUE, ENCUENTRA  
DEFIENDE, INVADIR, LUCHA  
GANA, CONDUCE, PILOTA...**



**ATARI®**

CONSOLA DE  
VIDEOJUEGOS ATARI  
**VCS**  
**7800**



# LOCOS POR EL VOLLEY

## SUPER SPIKE V' BALL

Seguro que este verano habrás podido observar en más de una de nuestras playas el furor desatado de un deporte que se va extendiendo poco a poco. Chicos y chicas, altos y bajos, guapos y feos, gordos y delgados, todo vale cuando uno quiere exhibir todas sus

### REALIZANDO EL SAQUE.

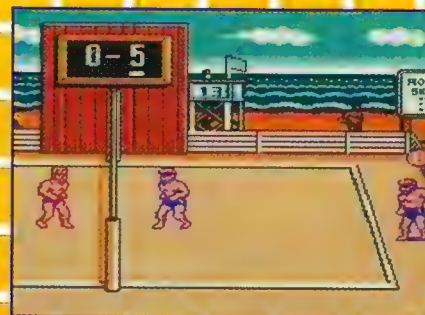
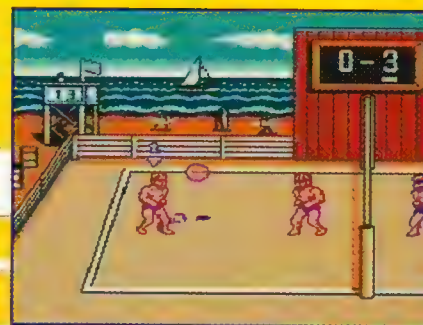
Con la cantidad de tripudos que practican este deporte y además creen ser unos ases del

mismo, no logro acertar a comprender como Nintendo no ha intentado hacer una versión mucho más divertida

TU LEMA:  
CHICAS, PLAYA  
Y VOLLEY  
BALL

sustituyendo a los "cachas" que aparecen en este juego por los extravagantes varones que surcan nuestras costas. En fin, de ideas está el mundo lleno y ésta realmente la he dicho con la boca pequeña y sin ánimo de que se oiga demasiado. Dejando a un lado el sentido de entretenimiento playero que el humano normal le da a este deporte, tenemos que decir que el juego presenta una versión algo más super-profesionalizada del tema. Aquí no valen excusas, o sabes jugar bien o mejor vuélvete a la playa y continua jugando contra tus amiguetes, cuanto más fáciles mejor.

Si te has decidido a continuar leyendo este artículo, pronto sabrás si tu elección ha sido la más acertada y estás capacitado para enfrentarte a los problemas que tus adversarios, a buen seguro, sabrán darte. Cuentas con varias opciones de juego ya que, puedes jugar sólo o con algún amigo tuyo que, por supuesto, domine también este difícil arte, teniendo como adversario al ordenador. Por supuesto, puedes organizar un torneo en tu casa y mantener



un mano a mano con cualquiera de tus compañeros de colegio para demostrar quién es el mejor de todos. Ya decidido sobre la conveniencia de enfrentarte en compañía o en soledad, ahora puedes hacerlo en tres formas diferentes dependiendo de el nivel que poseas. Practicar en el modo de EXERCISE, será en principio el sitio más adecuado para ir adquiriendo soltura y aprender buenos movimientos y golpes que te serán muy útiles para conquistar puntos en los partidos de campeonato que te esperan.

### SANGRE Y ARENA.

Cuando tengas la maestría o el valor suficiente para afrontar las dos fases restantes del juego, será el momento de abandonar el modo de prueba y pensar en competir, bien en el campeonato interestatal americano, bien en la copa del mundo. Una vez inscrito en uno de ellos,



**EL CAMPO DE  
PRACTICAS SERA  
MUY UTIL**

podrás  
configurar  
de forma  
básica  
algunos  
de los  
no muy  
variados  
pormenores y

opciones del juego. Puedes elegir el equipo con el que deseas jugar, el sitio donde hacerlo y a la vez decidir el número de puntos que componen el set, la cantidad de sets a disputar, el modo de control del segundo jugador e incluso el sistema de puntuación en la opción de configuración.

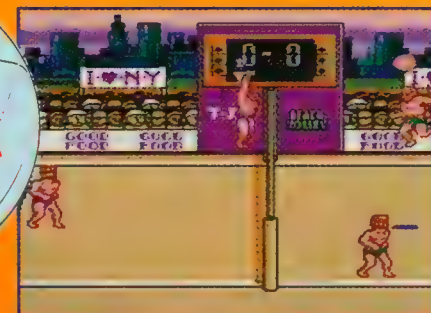
Pero dejémonos de prolegómenos y pasemos a la acción que es lo que más te interesa. Para comenzar, pasaremos a presentarte a las parejas componentes de los cuatro equipos que puedes elegir. Cada uno posee unas cualidades preferentes en su forma de jugar. George y Murphy fueron campeones el año pasado, esto lo dice todo acerca de su modo de jugar, son por tanto el equipo ideal para principiantes. Al y John, un par de ex-combatientes un poco lentos, aplican una fuerza descomunal a sus golpes, siendo su preferido el "Superpique", por contra, no poseen una buena capacidad defensiva. Billy y Jimmy son expertos luchadores de karate y por tanto dominan la defensa como nadie pero..., sin embargo y por triste que resulte fallan en ataque por su poca potencia de

**TU PAREJA TE  
LLEVARA EN  
VOLANDAS A LA  
VICTORIA**

remate. Por último, están Ed y Michael (no confundir con Jordan), dos rapidísimos jugadores que aunque tienen una potencia media de lanzamiento, serán capaces de llegar a las bolas más inverosímiles.

La plantilla está dispuesta y tú eres quien deberá realizar una buena elección, que te compenetre con tu pareja adecuadamente, si es que quieres ganar trofeos.

La gente se agolpa junto a las vallas para observar el partido y aquello parece una plaza de toros donde se mezclarán



sangre y arena en la lucha por el triunfo.

### CONSEJOS PREVIOS.

El mejor consejo que podemos darte es que realices las practicas necesarias, tantas veces como requieras hasta convertirte en un perfecto dominador de cada una de las facetas del juego.

Tus adversarios no van a dudar un momento a la hora de utilizar todos sus argumentos para vencerte y llegarán incluso a golpearte con la pelota sin compasión, por tanto has de estar muy bien preparado para cualquier contingencia. El saque será importante controlarlo. Puedes hacerlo desde el suelo o golpearlo en el aire con lo que adquirirá mayor velocidad. Si además lo diriges con el bloque de control, forzarás a tus contrarios, alejándolos de la red. Y bueno, en cualquier caso, el entrenamiento será siempre nuestra mejor arma.

J.F. «Comet Tronner»

**NO VALEN EXCUSAS,  
O SABES JUGAR BIEN  
O TE VUELVES A LA  
PLAYA**

Aunque la verdad es que el "Beach Volley" o volley ball de playa no es un deporte muy difundido todavía en nuestro país, lo cierto es que su espectacularidad lo hacía merecedor de éste juego no menos emocionante.

**OK  
CONSOLAS**

### BANCO DE PRUEBAS

#### SUPER SPIKE

jugabilidad	95
movimientos	85
gráficos	79
sonido	79
originalidad	90
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>

Más que realismo, este simulador deportivo nos ofrece otros valores tal vez más apetecibles como jugabilidad, adición a tope y una muy destacable calidad técnica, lo que hace que sea merecedor de que os lo recomendamos sin ningún tipo de dudas.





# **SUPER TENNIS PUNTO, JUEGO, SET Y PARTIDO.**

En la pista central el silencio es tan absoluto que puede oírse la agitada respiración de tu contrincante mientras bota sobre la pista su siguiente bola de servicio. La ventaja es tuya, porque si consigues romper su saque, habrás ganado el set y el partido, embolsándote el premio y llevando un nuevo trofeo a tus vitrinas. Ahí viene la pelota como un obús, logras a duras penas que tu raqueta la golpee y la colocas en el lado contrario de la pista donde en un último esfuerzo tu contrario intenta alcanzarlo sin éxito. El público es un clamor, te acercas hasta la red y saludas a tu adversario efusivamente. La lucha ha no ha terminado aún quedan muchos puntos difíciles por disputar.



En "Super Tennis" tienes varias opciones donde podrás demostrar todas tus cualidades contra otro jugador o contra una preparada consola. Si ves que así no puedes, en la modalidad de dobles, compartirás el triunfo o la

derrota con el amigo que quieras. También en la opción de dobles puedes jugar contra otro jugador. Y claro, tú te preguntarás mientras cuentas con atención el número de manos que posees, ¿cómo podré manejar dos jugadores a un tiempo y a la vez mantener aspiraciones de victoria? Haciendo ya había pensado en esto y pone a tu disposición un jugador de su equipo para que no te compliques mucho la vida y ganes con

total facilidad. ¡Ah!, por cierto, tu oponente también cuenta con el apoyo de un buen tenista. Si seleccionas el modo de féminas, los torneos van a ser más asequibles y por ello recomendables para todos aquellos que no tengan mucha práctica. Una vez logrado este primer paso, estaréis lo suficientemente preparados para

**Un buen servicio  
será el arma  
perfecta**



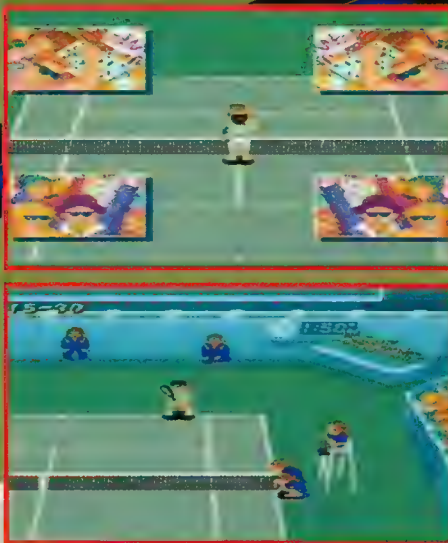
## Convierte todos tus golpes en puntos ganadores

afroar el circuito de hombres que  
presenta algo más de dureza.  
Debes dominar con soltura vuestro  
juego en cualquiera de los tres tipos  
de superficie: Cemento, Hierba o  
tierra batida.

Puedes además jugar o no con  
marcadores, quitar o poner la música  
e incluso cambiar el color de la pelota  
para que contraste mejor con el que  
tiene la pista.

### PRIMER SERVICIO.

Es muy importante sacar bien para  
potenciar al máximo nuestras opciones  
de victoria. Podrás dirigir tus golpes  
hacia el punto deseado del campo  
controlando el bloque de  
control. Asimismo, nuestro golpe será  
rápido o lento dependiendo de que  
pulses el botón "B" o el "A",  
respectivamente. Durante el juego, tus  
golpes dependerán de la posición que  
ocupes en cada momento sobre la  
pista. No serán iguales las funciones  
de los botones de acción cuando te  
encuentres jugando al fondo de la  
pista que mientras estes cerca de la  
red. Cuando el adversario te envíe una



Dominar todas las facetas del juego será un requisito importante a la hora de  
pensar en convertirte en el "Number One" de este espectacular "Supertennis".

bola alta cualquiera de los botones de  
acción podrá ejecutar ese golpe tan  
espectacular y definitivo que es el  
mate, pero ten cuidado con la altura y  
la sincronización de tus movimientos  
para asegurarte el punto.

cuando durante el partido escuchéis  
las voces de los jueces que cantan un  
"OUT", o un "DEUCE" como los de  
verdad. Incluso el ruido de la bola al  
golpear sobre la raqueta es tan cierto  
como el que estamos acostumbrados a  
oír en alguna transmisión televisiva,  
¡qué variedad!, un sonido por golpe  
efectuado ayudará mucho a saber de  
qué modo ha decidido el contrario  
enviarnos su siguiente pelota. Por fin  
podéis aventuraros sin temor en el  
competido mundo de la raqueta  
gracias a "SUPERTENNIS". Los mejores  
jugadores os esperan para ganarte  
todos los juegos posibles.

F.J.E.V.

### PARTICIPAR EN EL CIRCUITO.

Te esperan un total de 8 torneos,  
cuatro principales y cuatro menores,  
que se celebrarán en algunas de las  
ciudades más conocidas del mundo del  
tenis. Tienes 32 jugadores sobre los  
que realizarás tu elección, teniendo  
siempre en cuenta las características  
que cada uno posee por sí mismo para  
la práctica del tenis.

Tu mismo tendrás que descubrir si tu  
mejor golpe es la volée, el revés, el  
passing shot, el globo u otro  
cualquiera, cuando  
consigas  
desarrollarlo a  
la perfección,  
tendrás buena  
"chance" en el  
torneo. Todo está dispuesto para que  
el circuito comience, se abre el telón  
de tu futuro como tenista, confiamos  
en que seas rápidamente el número  
uno y consigas mantenerte durante  
mucho tiempo.

### UN FUERA DE SERIE.

La calidad gráfica te va a sorprender  
tanto o más que la perfección de  
movimientos y golpes que puedes  
realizar durante cada partido. Pero la  
impresión más gorda os la llevaréis



BANCO DE PRUEBAS	
SUPER TENNIS	
jugabilidad	90
movimientos	85
gráficos	80
sonido	80
originalidad	80
<b>TOTAL</b>	<b>83%</b>

Si te morías de  
ganar de  
emular las  
proezas de los  
Vicario, acabas  
de toparte con  
el juego que  
estabas  
buscando.  
¡Dale duro!...

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



## KRACKOUT

# ¡SALVAR AL PLANETA SELIM!



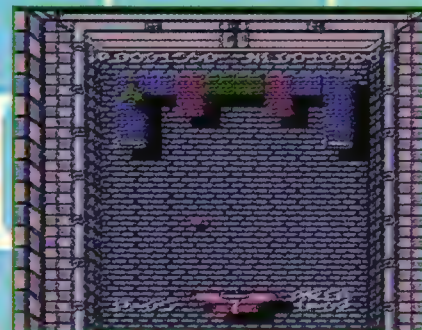
más posible, impidiendo así que consigas descifrar la clave.

Puedes elegir el personaje de la patrulla planetaria que quieras, todos con buenos y cumplirán a rajatabla tus más disparatadas ordenes. Si

recordáis el famoso «Arkanoid», este videojuego os recordará con toda seguridad su misma complicación, su mismo sistema, pero el objetivo de cumplir una misión lo hace diferente en cierto modo y más adictivo si cabe.

Tu única arma es una bola de energía capaz de destruir los sistemas que defienden a la computadora y al mismo tiempo ir eliminando a los malos uno detrás de otro. Desgraciadamente todos los niveles han de ser finalizados con éxito, tanto los visibles como los escondidos, si deseas encontrar todas las letras que componen la solución. Todo se complicará un poquito más cuando además debas conseguir objetos para ir completando los diferentes niveles.

Si tu bola de energía golpea alguno de los malvados "aliens", seguro que dejarán caer algún objeto que utilizándolo adecuadamente podrá servirte de muchísima ayuda para completar la pantalla y además



En el año 3000 y pico, los alienígenas invadirán el planeta Selim a donde los habitantes de la tierra han tenido que viajar para aumentar sus reservas de metal. La computadora central ha sido manipulada de tal manera que se encuentra en fase de auto-destrucción. La patrulla planetaria ha sido llamada para lograr descifrar el código secreto y conseguir detener el proceso. Si estás

capacitado para pertenecer a este intrépido grupo, «CRACKOUT» está esperandote.

### A LA CAZA DEL CODIGO.

Sólo algunas décadas duró la tranquilidad en el planeta Selim. Mucho habían tardado en venir los marcianos ha interrumpir la paz que reinaba en este mundo creado a partir de un beneficioso plan para conseguir más metales. Pero bueno, ya están aquí y no puedes hacer más que luchar contra ellos e intentar vencerlos sin mayores problemas. ¡Ojo!, no te equivoques, esto no es un "matamarcianos" convencional, aquí además deberás descubrir un código secreto oculto entre

las paredes de las diferentes pantallas, con el fin de desactivar la auto-destrucción que pende sobre tu cabeza.

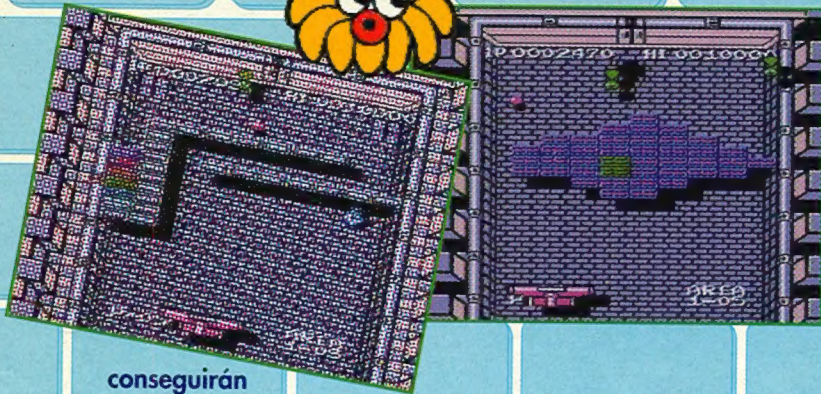
Tu recorrido consta de 44 niveles y alguno más que está escondido y puede o no aparecer según consigas encontrarlo o no. La nave denominada "Guerrero rojo" irá contigo allá donde se te antoje introducirte, con más o menos peligro, en tu búsqueda de las catorce palabras del código secreto. circuitos de la computadora están llenos de rebeldes alienígenas espaciales cuya misión no es otra que entretenerle lo



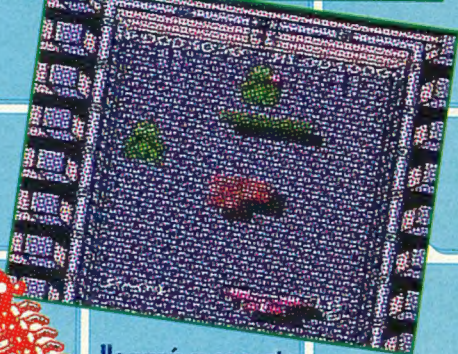
EL FACTOR  
TIEMPO  
JUEGA  
CONTRA TI







Descubre  
las letras  
ocultas  
tras los  
muros.



conseguirán  
aumentar tu nivel de energía. El objeto  
1-UP, añadirá una vida más a tu  
cartera de posibilidades, ¡que no se te  
pase cogerlo!. También puedes  
obtener los siguientes objetos : -  
**BOLAS GEMELAS** : Disparas una bola  
blanca extra.  
- **MISIL** : Hasta un máximo de cuatro,  
posee gran poder de destrucción.  
- **MISIL HALLEY** : Lanza bolas de  
energía en cuatro direcciones.  
- **PANTALLA GRANDE** :  
Aumente los límites de la  
pantalla.  
- **FRENO** : Disminuye la velocidad  
de disparo.  
- **1-1** : Destruye todos los adversarios  
que se encuentren en la pantalla.

mencionabamos.  
Los colores son importantes de  
recordar a la hora de calcular el  
tiempo que podemos tardar en  
atravesar un nivel. Los bloques  
normales se destruyen en un sólo  
golpe, en los amarillos necesitarás  
más de uno. El de color gris ni te  
molestes en intentar acabar con él. Si  
aparecen bloques en movimiento, tu



bola de energía rebotará  
sobre ellos sin causarles  
el más mínimo daño, por  
lo tanto, intenta esquivarlo  
en la medida de lo posible. Los  
discos sólo se pueden destruir  
cuando el número que contienen llega  
a nueve. Por último, los muros de  
subida y bajada, son un pequeño  
impedimento que surge de vez en  
cuando y que seguro te dará más de  
un disgusto si no lo controlas de  
"reojillo". Te esperan cuatro áreas que  
contienen diferentes tipos de enemigos  
que ya irás conociendo.

El área uno, zona cúbica, tiene dentro  
7 de los enemigos más fáciles, pero  
aún así no te fíes en exceso. Las tres  
restantes, zona de espejos, zona de  
tuberías y zona final, guardan dentro  
de sus muros un total de 24  
marcianos diferentes con los  
que luchar.

Has de tener sumo cuidado  
con Mary Legs porque si



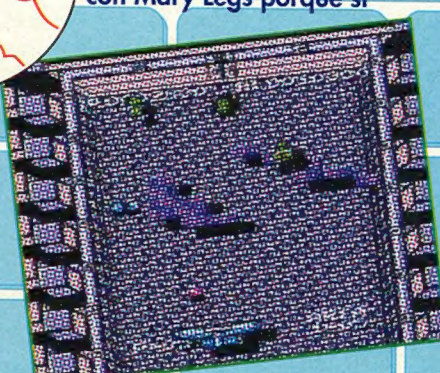
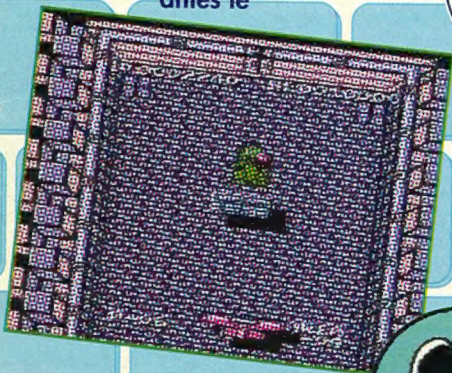
llegará a cogerte,  
iría hiriéndote  
consecutivamente con grave  
riesgo para tu integridad.  
Konagon es otro monstruo de  
acequia al que tendrás que golpear  
doce veces con tu bola de energía  
antes de que desaparezca si quieres  
acabar con él.  
En fin, que os sea leve y que lo  
machaquéis (el ladrillo) a gusto, y de  
paso que lo paséis estupendamente en  
el intento.

F.J.F.V.



- **RELOJ** : Paraliza a tus enemigos  
durante unos instantes,  
aprovecha para eliminarlos y  
recoger el objeto que lleven  
obteniendo así una bola de  
energía extra.

Cuando tu perfeccionado cohete  
recoja alguno de los objetos que  
decimos, tu guerrero rojo se convierte  
rápidamente en una nave muy  
coqueta de color azul.  
Durante el juego aparece un hombre  
llamado Konami al que  
deberás atrapar para lograr  
adentrarte en alguno de los  
niveles escondidos que  
antes te



Aunque el juego no es  
desde luego un buen  
ejemplo de lo que  
debe ser el concepto  
originalidad, y de hecho esta casi  
calcado del mítico "Arkanoid", la  
verdad es que por lo menos es  
super jugable y adictivo.



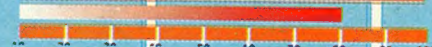
#### BANCO DE PRUEBAS

R- TYPE

jugabilidad	92
movimientos	80
gráficos	82
sonido	80
originalidad	80

**TOTAL 83**

Es muy posible que  
la idea de tener que  
romper ladrillos con  
una pelota no te  
parezca algo en  
principio muy  
atractivo.  
Sin embargo sigue  
nuestro consejo:  
inténtalo, y pronto  
te sorprenderás a ti  
mismo jugando  
partida tras partida  
sin descansar.





# BURNING FIGHT

# NEO GEO

# Calles de fuego del

Seguro que muchos de vosotros ya habéis visto y posiblemente jugado al Burning Fight de Neo Geo en algún salón recreativo. Si eres uno de los elegidos y posees esta alucinante máquina, vas a poder disfrutar en casa con uno de los juegos más populares de la compañía SNK.

Durante muchos años, la familia Casterora ha dominado todo el panorama del crimen organizado en la ciudad de Nueva York. Tan sólo dos intrépidos detectives han logrado acercarse a tan perverso clan, Billy King y Duke Edwards, que tras años de lucha contra esta familia, por fin han descu-

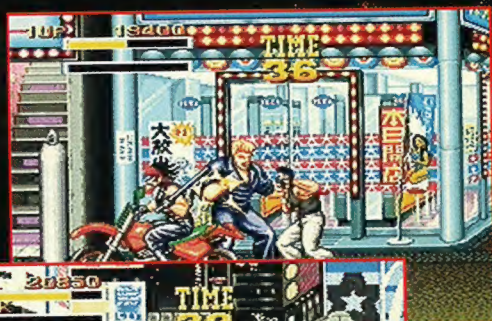


bierto pruebas suficientes para acabar con ellos. Afortunadamente para nuestros amigos, un agente oriental llamado Ryu Saeba, experto ninja y encargado de la vigilancia del clan japonés, se ha unido al tandem detectivesco norteamericano.

Así comienza «Burning Fight», un espectacular juego de lucha callejera en el que podrás adquirir la

personalidad de los tres personajes mencionados. En este arcade podrás jugar tú solo o con algún amiguete o hermano tuyo que esté dispuesto a dejarse el pellejo por impartir justicia. Para enfrentarte al Señor Casterora tendrás que completar antes cinco larguissimos niveles, calles inhóspitas, tiendas fraudulentas, edificios en construcción, el techo del metro e incluso el yate

propio Casterora, por supuesto todos están repletos de malhechores y gentuzas varias. En fin, que Dios os pille confesados por que os va a hecer falta...



La acción alcanza cotas espectaculares.



El tamaño de los personajes es realmente impresionante.

OK CONSOLES		BANCO DE PRUEBAS	
		R- TYPE	
Toda la emoción de los juegos de lucha se combina con las posibilidades sonoras y gráficas de la Neo Geo para dar forma a un cartucho que es todo un alarde de espectacularidad. Si quieres tener una auténtica máquina recreativa en casa no lo dudes...	jugabilidad	92	
	movimientos	90	
	gráficos	90	
	sonido	85	
	originalidad	80	
TOTAL		80	





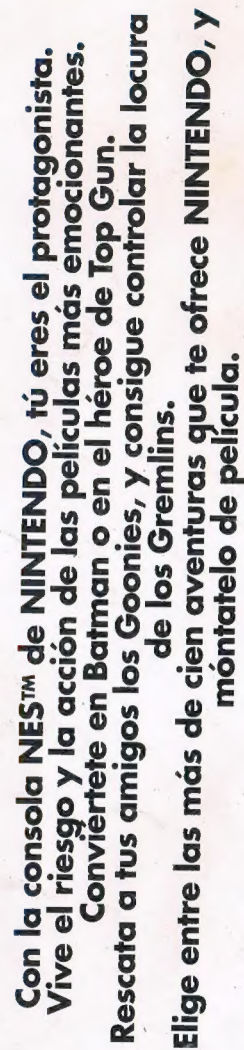
# ***ROMPE CON TODO***

¡Unga Bunga!. Chuck Rock está que lo rompe.  
Su chica ha sido raptada por el indeseable Gary Gritter.  
Las pruebas para rescatar a Ophelia son cinco  
durísimas fases infectadas de dinosaurios  
trastornados.  
La cosa se pone difícil. Hace falta mucho estómago  
para un trago tan duro.  
¡No te faltará!.

*Vive una Aventura*

**SEGA**





**SPACO, S.A.**  
Distribuidor exclusivo para España

**Ifno: 91-803 66 25**

**Nintendo®**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™